MILLENNIUM

MEGADRIVE

PORTABLE

Mode d'emploi

SEGA MEGA DRIVE

Avertissement important

Veuillez lire cet avertissement avant d'utiliser ou de laisser votre enfant jouer avec le jeu !

Certaines personnes sont susceptibles de **faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience** à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulation lumineuse, veuillez consultez votre médecin avant toute utilisation.

Précautions à prendre pendant l'utilisation du jeu:

- ☺ Ne restez pas trop près de l'écran.
- ☺ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ☺ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ☺ En cours d'utilisation d'un jeu vidéo, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Sommaire

1 Mise en route & fonctions 2
1.1 Contrôle du contenu de l'emballage 2
1.2 Mise sous tension 2
1.2.1 Insérer les piles 2
1.2.2 Utilisation de batteries rechargeables 2
1.2.3 Durée de vie des piles 3
1.2.4 Recommandations importantes pour les piles 3
1.3 Eléments de commande et leurs fonctions 4
1.3.1 Aperçu 4
1.3.2 Description des fonctions 4
2 Le jeu par la sortie TV 5
3 Résolution de problèmes 7
4 Entretien de l'appareil 8
5 Equipement logiciel 9
5.1 Mise en route et choix du jeu 9
5.2 Description des jeux 9
5.2.1 Alex Kidd 9
5.2.2 Alien Storm 10
5.2.3 Arrow Flash 10
5.2.4 Bonanza Bros 11
5.2.5 Columns 11
5.2.6 Comix Zone 12
5.2.7 Crack Down 12
5.2.8 Decap Attack 13
5.2.9 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine 13
5.2.10 Ecco The Dolphin 14
5.2.11 ESWAT: Cyber Police 14
5.2.12 Fatal Labyrinth 15
5.2.13 Flicky 15
5.2.14 Golden Axe 16
5.2.15 Kid Chameleon 16
5.2.16 Shadow Dancer – The Secret of Shinobi 17
5.2.17 Sonic & Knuckles 17
5.2.18 Sonic Spinball 18
5.2.19 The Ooze 18
5.2.20 Vectorman 19
5.3 Interrompre un jeu & mettre hors service 19

1 Mise en route & fonctions

Félicitations pour ta nouvelle console de jeu MILLENNIUM. Nous te souhaitons beaucoup de plaisir avec cet appareil. Respecte les recommandations de ce mode d'emploi pour pouvoir utiliser l'appareil de façon optimale.

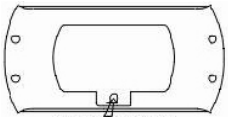
1.1 Contrôle du contenu de l'emballage

Les éléments suivants font partie du contenu de l'emballage:

- ☺ Console de jeu
- ☺ Câble de raccordement TV
- ☺ Mode d'emploi

1.2 Mise sous tension

1.2.1 Insérer les piles



- ☺ Poses l'appareil dans le creux de ta main, enlèves d'abord la vis puis ouvres le réceptacle à piles en appuyant sur le verrou et en soulevant le couvercle.
- ☺ La MegaDrive Portable nécessite 3 piles de 1,5 Volt de type "AAA" ou "LR03"
- ☺ Quand tu insères les piles, veille à prendre soin à ce que le pôle positif de chaque pile soit au contact du signe + dans le réceptacle à piles.
- ☺ Refermes le couvercle et remets la vis.

1.2.2 Utilisation de batteries rechargeables

Nous conseillons l'usage exclusif de piles alcalines et déconseillons l'usage de piles rechargeables (batteries) car elles ne procurent que 1,2 Volt et ne donnent pas assez de puissance à l'appareil.

Néanmoins si vous utilisez des batteries rechargeables, tu ne détériores pas l'appareil. Mais il est possible que celui-ci ne fonctionne pas normalement. Dans tous les cas la durée de jeu est réduite (même avec des batteries spéciales d'une capacité de 650 mAh) par rapport à des piles normales.

1.2.3 Durée de vie des piles

La durée de vie des piles est en général de plusieurs heures mais dépend de différents facteurs.
D'abord cela dépend si tu utilises des piles de bonne qualité, ensuite le niveau sonore employé et l'utilisation de la sortie TV influent sur la durée de vie des piles.
Si tu utilises des batteries contrairement à notre recommandation, la durée de vie est nettement inférieure à celle des piles alcalines, car les batteries n'ont que 1,2 Volt.
Les piles usées se signalent par:

- ☺ une diminution de la luminosité et du contraste de l'écran TFT
- ☺ quand l'appareil ne se comporte pas normalement et provoque des fonctions non désirées
- ☺ une interruption soudaine du jeu ou un retour intempestif à l'écran d'accueil
- ☺ un empêchement de mise en route de l'appareil

Echanges les piles dans ces cas pour permettre à l'appareil de fonctionner normalement.

1.2.4 Recommandations importantes pour les piles

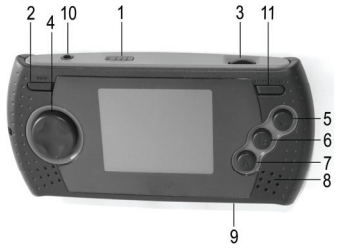
- ☺ Seuls des adultes devraient changer les piles!
- ☺ N'utiliser que des piles du type prescrit (3 x AAA) et jamais des piles usagées avec des piles neuves.
- ☺ Insérer les piles avec la bonne polarité (+ ou -).
- ☺ Les piles vides sont à ôter dès que possible.
- ☺ Ne jamais court-circuiter les colliers des piles!
- ☺ Veuillez ne pas jeter les piles dans les ordures ménagères mais remettez les dans les centres de collecte.
  Participez à la préservation de l'environnement!

☺ Les piles ne doivent pas être rechargées.
☺ Les batteries rechargeables doivent être extraites de l'appareil pour la mise en charge.
☺ Les batteries rechargeables ne doivent être mise en charge que sous la surveillance d'un adulte.

1.3 Eléments de commande et leurs fonctions

1.3.1 Aperçu

Les éléments de commande suivants sont disponibles sur la MegaDrive Portable:



1 - On/Off
2 - Menu
3 - Niveau sonore
4 - Flèches de direction
5 - C
6 - B
7 - A
8 - Haut-parleur
9 - Piles
10 - Sortie TV
11 – Start / Pause

1.3.2 Description des fonctions

Touche	Description
On/Off	Pour mettre en route et couper l'appareil. Déplacez le bouton vers la gauche pour allumer, vers la droite pour éteindre.
Menu	Interrompt un jeu et revient au menu des choix.
Niveau sonore	Tournez la molette avec le plat du doigt vers la droite pour augmenter le son, vers la gauche pour le diminuer ou le couper.
Flèches de direction	Les fonctions dépendent du jeu, en général pour déplacer la pièce de jeu ou pour le choix des options.

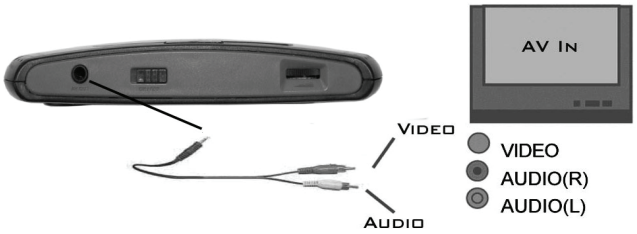
A	Exécute l'action standard correspondante dans les jeux.
B	Exécute la deuxième action dans les jeux (pas tous les jeux).
C	Exécute la troisième action dans les jeux (pas tous les jeux).
Haut-parleur	Restitue les sons de l'appareil si vous n'utilisez pas la sortie TV.
Sortie TV	Vous connectez ici le câble TV livré si vous voulez jouer sur votre téléviseur. Pour le fonctionnement voir chapitre suivant.
Start / Pause	Utilisez cette touche pour démarrer le jeu choisi dans le menu principal ou pour mettre en pause un jeu en cours. Une deuxième pression revient au jeu en cours après une pause.

2 Le jeu par la sortie TV

La MegaDrive Portable dispose d'un atout particulier: tu peux l'utiliser comme console TV et faire restituer son et image sur votre téléviseur. Pour cela ton téléviseur doit posséder les caractéristiques suivantes:

- ☺ Il doit s'agir d'un appareil au standard PAL.
- ☺ L'appareil doit posséder les entrées CINCH pour TV (jaune) et audio (blanc/rouge), en façade de préférence.
- ☺ Si tu n'as que des entrées Péritel au lieu de CINCH tu peux utiliser un adaptateur Péritel. Celui est disponible dans les magasins spécialisés.

Tu connectes ainsi la MegaDrive Portable au téléviseur:



1) Connecte le câble fourni dans la prise 3,5 mm de la sortie TV (10) de la MegaDrive Portable.
Important: L'appareil doit être éteint!

2) Connecte la prise CINCH jaune dans l'entrée CINCH jaune (signal vidéo) de votre téléviseur.

3) Connecte la prise CINCH blanche dans l'entrée CINCH blanche (signal audio) de ton téléviseur.
L'entrée audio rouge de votre téléviseur n'est pas utilisée.

4) Allume ton téléviseur et sélectionne le canal VIDEO-IN (normalement le canal AV). Si tu n'es pas certain du fonctionnement, vérifie dans le mode d'emploi de ton téléviseur.

5) Allume la MegaDrive Portable. L'écran d'accueil de la MegaDrive Portable devrait apparaître sur l'écran télé. L'écran TFT ainsi que le son de la MegaDrive Portable sont désactivés.

6) Sers toi de la console comme d'habitude.

Recommandation importante de sécurité:
Veilles à prendre des précautions pour que personne ne puisse trébucher sur le câble pendant le jeu sur le téléviseur!

3 Résolution de problèmes

L'appareil ne se laisse pas mettre en route
Vérifie si tu as inséré les piles correctement (respecte la polarité!), et si le voltage est suffisant. Utilise éventuellement des piles neuves.
Vérifie si tu as actionné le bouton correctement.

L'image est représentée anormalement
Il peut se produire des charges électrostatiques. Il peut en résulter des scintillements de l'image, des lignes parasites ou les couleurs sont mal représentées. Coupe et rebranche la MegaDrive Portable ou appuie sur la touche Menu. Si le problème n'est pas résolu, change éventuellement les piles

L'image perd en luminosité et contraste
Les piles sont vides et doivent être remplacées.

Le haut-parleur sonne creux
Le niveau sonore est trop élevé. Réduis le son avec la molette.

L'appareil retourne automatiquement à l'écran d'accueil
Les piles sont éventuellement usées et doivent être échangées. Des saisies indépendantes par l'appareil dans le menu ou pendant un jeu ont la même cause.

Un jeu ne fonctionne pas correctement ou a crashé
Appuies sur la touche Menu et redémarre le jeu.
Tu utilises peut-être aussi les mauvaises touches. Relis attentivement le mode d'emploi du jeu.
Vérifie aussi l'état des piles!

L'image sur le téléviseur n'est pas en couleur ou scintille
Vérifie si tu utilises l'entrée AV du téléviseur. Si tu utilises l'entrée SVHS, l'image pourrait être en noir et blanc ou scintillée.
Utilise tu éventuellement un adaptateur Péritel incompatible? Le câblage de l'adaptateur Péritel doit correspondre à la prise Péritel du téléviseur!

Lors de l'utilisation du câble TV tu ne voies pas d'image
Ceci peut avoir plusieurs causes. Vérifie si

- ☺ le câble est bien branché à la MegaDrive Portable
- ☺ le câble CINCH est bien branché au téléviseur (prise jaune à la prise jaune) ou si l'adaptateur Péritel est compatible
- ☺ tu as sélectionné le canal AV du téléviseur
- ☺ tu peux sélectionné plusieurs sources (AV1, AV2, SVHS, etc.) et si tu as choisie la bonne source par rapport au branchement
- ☺ La MegaDrive Portable est bien mise en route

Si rien ne fonctionne, essaye un autre appareil, par ex. une caméra vidéo, comme test sur l'entrée choisie.

Lors de l'utilisation avec le téléviseur tu n'entends pas de son
Tous les câbles sont bien branchés? As-tu sélectionné un niveau sonore trop bas au téléviseur?

4 Entretien de l'appareil

Pour profiter longtemps de la MegaDrive Portable, tu devrais respecter les points suivants lors de l'utilisation de l'appareil:

- ☺ Ne mouille jamais l'appareil
- ☺ Protége le du froid, de la chaleur et du rayonnement solaire direct
- ☺ Sois prudent lors de la connexion du câble TV, tire toujours sur la prise et jamais au câble
- ☺ Ne transporte jamais la MegaDrive Portable sans protection (par ex. dans le sac à dos ou sac à main), car l'écran peut être rayé par un autre objet
- ☺ Nous recommandons l'utilisation d'un film de protection transparent tel qu'il est proposé pour un portable, ainsi que le transport dans un sac de protection (comme par ex. pour caméra vidéo)

☺ N'appuies jamais sur l'écran, l'écran TFT est très sensible
☺ N'appuies pas trop fort sur les touches
☺ Ne laisse pas tomber la MegaDrive Portable
☺ N'ouvre jamais l'appareil
☺ Ne laisse pas l'appareil se salir
☺ Nettoie le seulement à sec (le mieux avec un tissu microfibre)

5 Equipement logiciel

Dans ta console de jeu MegaDrive Portable sont intégrés 20 jeux SEGA passionnants de divers types Tu trouveras ci-dessous une courte description et la façon de s'en servir.

5.1 Mise en route et choix du jeu

Après la mise en route de l'appareil, tu obtiens d'abord le menu principal.
A présent tu peux choisir un des 20 jeux. Sélectionne un jeu en le marquant puis appuyez sur la touche Start / Pause pour confirmer. Et c'est parti!

5.2 Description des jeux

5.2.1 Alex Kidd

Le père de Alex Kidd's est en danger! Tu dois gagner un certain nombre de ronde de "Pierre, ciseau, papier" pour obtenir la force nécessaire pour sauver son père: comme par exemple invisibilité temporaire, vélocité accrue, sauts plus élevés, tirs magiques, forces surnaturelles et autres.

Touches: A ou C : Saut et tir
B : Attaque avec le poing
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.2 Alien Storm

Des extraterrestres attaquent la Terre! Plusieurs personnages sont à ta disposition pour faire fuir les méchants envahisseurs. Ton combat te mène jusqu'au vaisseau mère des extraterrestres. Sois vainqueur de leur patron et libère l'humanité de cette engeance.
Utilise les rondes de bonus pour faire fuir les extraterrestres des entrepôts et des supermarchés. Tu devras utiliser tous tes talents pour sauver la Terre!

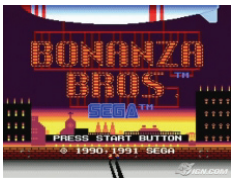
Touches: A : Super attaque
B : Attaque normale
C : Manoeuvre d'évitement
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.3 Arrow Flash

Un méchant dragon en provenance d'une lointaine galaxie se rapproche de la Terre pour la détruire. Tu es le seul à pouvoir écarter cette menace. Il n'est pas question d'échouer sinon il ne restera que des cendres de la Terre. Ton vaisseau spatial a deux formes différentes et est connu sous le nom de "Arrow Flash" dans la galaxie. Utilises tes armes et boucliers d'énergie contre les innombrables extraterrestres et sauve ta planète patrie.

Touches: A : Changer de forme
B : Tirer
C : Super attaque / Bouclier
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.4 Bonanza Bros



Reprends le rôle d'un des deux frères Bonanza et vole au début de chaque mission les objets indiqués. Pour cela tu fréquentes des banques, des demeures cossues, des casinos et même des galleries d'art. Evites les gardes ou anestésies les pour un court moment. Quand tua as tout rassemblé, vas sur le toit pour t'échapper.

Touches: A ou C : Sauter
B : Tirer
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.5 Columns

Des blocs de trois briques tombent du haut de l'aire de jeu. Réarranges les pour qu'il y ait trois de même couleur sur une ligne et les faire disparaître pour obtenir un maximum de points. Si les briques parviennent jusqu'au bord supérieur de l'aire de jeu, tu as perdu.

Touches: A, B ou C : Changer l'ordre
Flèches : Bouger

5.2.6 Comix Zone

Reprends le rôle du dessinateur de bandes illustrées Sketch Turner qui se retrouve aspirer dans le monde de ses propres dessins. Ilse retrouve confronter à tous les méchants qu'il a lui-même créés. Evolue de page en page dans le livre de Sketch et emploies les objets disparates. Alors tu parviendras à la fin de l'histoire et tu pouras combattre Mortus, le méchant en chef ...

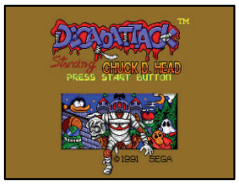
Touches:	A	: Attaque
	B	: Sauter
	C + Flèches	: Choisir objet
	Flèches	: Choisir la direction

5.2.7 Crack Down

Dans un immense laboratoire on a trouvé des bombes partout. Ben et Andy sont envoyés pour éviter le pire. Pour cela il faut qu'il fasse exploser les bombes de façon contrôlée. Ils doivent faire attention de ne pas se faire repérer par les mercenaires ou les systèmes de protection. Mais les deux n'hésitent pas à mettre en œuvre leur immense arsenal d'armes pour arriver à leur fin. Mais ils n'ont pas le choix, le temps presse!

Touches:	A	: Changer munition
	B	: Attaque
	C	: Désamorcer bombe
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.8 Decap Attack



Un méchant du nom de Max D. Cap a pris le contrôle de toute la planète et doit être arrêté. Le dernier espoir repose sur Chuck D. Head. Chuck est une momie sans tête "un peu spéciale". Conduis Chuck et utilise ses armes extravagantes pour libérer la planète.

Touches: A : Inventaire
B : Attaque
C : Sauter
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.9 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Le génial, mais aussi méchant, Dr. Robotnik, l'ennemi juré de Sonic, a toujours aimé transformé les gens en robots. Un de ses nouveaux passe-temps est de transformer les gens avec des pois de couleur. Tu peux l'arrêter en réunissant plus de pois de même couleurs que les comparses de Robotnik. Cela devient de plus en plus difficile et il faudra peut-être même vaincre Dr. Robotnik en personne pour pouvoir libérer toutes les personnes.

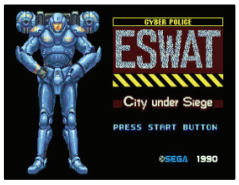
Touches: A, B ou C : Tourner
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.10 Ecco The Dolphin

Un tourbillon temporel, créé par Queen Vortex, a aspiré tous les dauphins et les retiens dans les profondeurs des océans.
Ecco est le seul rescapé qui peut sauver ses amis. A l'aide d'une machine temporelle, tu dois l'aider à voyager à travers espace et temps, pour qu'il puisse sauver ses amis. Le voyage sera ponctué de plein d'aventures, d'énigmes mystérieuses mais aussi de dangers. Il peut être utile de demander conseil aux autres habitants sous-marins.

Touches:	A	: Utiliser le sonar
	B	: Nager rapidement un court instant
	C	: Prendre de la vitesse
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.11 ESWAT: Cyber Police



Comme membre de la police de la sombre ville de Liberty, il est de ton devoir de nettoyer les rues des nombreux criminels et de les mener derrière les barreaux. Après les premières grandes arrestations, tu monteras en grade dans la police et tu recevras de meilleures armes et plus d'éléments de protection.

Touches:	A ou C	: Sauter ou voler
	B	: Tirer
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.12 Fatal Labyrinth

Le Holy Gablet a été volé. Sans la protection de ce talisman, toute la Terre risque de sortir des gongs. Ta mission est d'aller à Fragonia et de récupérer le talisman tellement important pour la Terre.
Le menu s'ouvre avec la touche C. Toutes les armes, armures, boissons magiques et tous les autres objets doivent d'abord être indiqués, c-à-d activés, dans le menu.

Touches: A : Ramasser objet
B : Quitter l'inventaire
C : Ouvrir menu / Utiliser
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante, utiliser les armes de proximité

5.2.13 Flicky

Flicky, la dame oiseau bleu, doit sauver ses poussins! Ceux-ci ont quitté la sécurité du nid et se sont aventurés dans le vaste monde. Mais le chat Tiger et le lézard Iggy sont à l'affût! Ramasse vite les poussins avant que Tiger et Iggy le fasse! Si Tiger ou Iggy touche la rangée de poussins derrière toi, toute la rangée se dissout et tu dois ramasser les poussins à nouveau. Essaie d'amener autant que possible de poussins simultanément à la sortie pour obtenir des points de bonus.

Touches: A, B ou C : Sauter
Flèches : Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.14 Golden Axe

Dans le pays Yuria, la princesse et le légendaire Golden Axe ont été enlevés par le méchant Lord Death Adder et son armée.
Les trois plus grands héros du pays se sont mis en route pour sauver la princesse et le Golden Axe. Le Guerrier, l'Amazone et le Nain doivent d'abord se frayer un chemin à travers des masses de méchants et de guerriers ennemis pour parvenir au château de Death Adder et le vaincre au combat.

Touches:	A	: Attaque magique
	B	: Attaque de proximité
	C	: Courir
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.15 Kid Chameleon

Tous tes amis ont succombé à un nouveau jeu de réalité virtuelle dans lequel ils sont à présent prisonniers. C'est à ton tour, Kid Chameleon, de te risquer au jeu et de tous les sauver.
Tu as le pouvoir de changer ton aspect physique, ce qui te donne de plus de nombreux nouveaux pouvoirs. Pour sauver tes amis, il faut que tu réussisses tous les niveaux du jeu.

Touches:	B	: Sauter
	C	: Attaque (si disponible)
	Flèches	: Se déplacer dans la direction Correspondante

5.2.16 Shadow Dancer – The Secret of Shinobi

New York a été occupé par l'Union Lizard, une organisation de malfaiteurs de Ninjas.
En tant que "Shadow Dancer", Maître de l'art du combat, tu dois à nouveau mettre en oeuvre tes incroyables pouvoirs pour stopper l'Union Lizard. Ton fidèle chien t'aidera dans la destruction de l'Union. Ne te laisse pas impressionner par la supériorité de tes ennemis et sauve New York!

Touches:	A	: Attaque massive
	B	: Attaque (longue pression pour envoyer le chien)
	C	: Sauter
	Flèches	: Se déplacer dans la direction Correspondante

5.2.17 Sonic & Knuckles

Dr. Robotnik est de retour à la recherche de Maître Emerald qui est caché dans les îles flottantes. Si Dr. Robotnik parvient à s'emparer de l'émeraude, il pourra mettre en oeuvre l'arme ultime, le Death Egg, et détruire tous ses ennemis: Sonic, Knuckles et les îles flottantes. Aide les deux héros à devancer Dr. Robotnick. Utilise les différents pouvoirs de Sonic et Knuckles.

Touches:	A, B ou C	: Sauter
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.18 Sonic Spinball

Dr. Eggman (aussi connu en tant que Dr. Robotnik) s'est emparé de la montagne Mobius. Dans sa base il transforme d'inoffensifs animaux en robots. Ta tâche de Sonic & Tails est de libérer les animaux. Ceci n'est possible que s'ils trouvent et enlèvent les émeraudes Chaos qui maintiennent le volcan en équilibre. Mais le Dr. Eggman connaît aussi le fragile équilibre entre les émeraudes et le volcan. Pour se protéger il a imaginé un système complexe de Pinball à travers lequel doit se frayer Sonic.

Touches:	A	: Utiliser flipper gauche
	B	: Utiliser flipper droit
	C	: Utiliser les deux flippers
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.19 The Ooze

Lorsque le scientifique Dr. D. Caine découvre une conspiration dans son entreprise, il est éliminé à l'aide d'un sérum expérimental. Son entreprise le considère comme éliminé mais il survit et veux se venger. Transformé en boue verte, il se nomme à présent "Ooze". Utilise ses pouvoirs correctement et vainc ses ennemis sur le chemin de Ooze vers son laboratoire. L'énergie vitale t'est indiquée par la taille de Ooze.

Touches:	A + flèches	: Attaque de la boue
	B + flèches	: Tirer
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.2.20 Vectorman

En l'an 2049 tous les humains doivent quitter la Terre à cause de la pollution. Il laisse les "Orbots" pour qu'ils nettoient la planète. Suite à une erreur dans le système informatique la mission échoue et les humains sont agressés au retour par les Orbots.
Vectorman, un pilote robot, était sur une autre planète lors de l'incident et son système de commande n'a donc pas été endommagé. Après son atterrissage, il trouve un chaos sur la Terre et décide de faire le ménage à fonds. Conduis Vectorman à travers les nombreux niveaux et mets fin à la terrible suprématie des Orbots défaillants.

Touches:	B	: Tirer
	C	: Sauter
	Flèches	: Se déplacer dans la direction correspondante

5.3 Interrompre un jeu & mettre hors service

Pour interrompre un jeu appuies sur la touche Menu. Tu reviens alors au menu principal.

Si tu veux éteindre entièrement l'appareil, tu peux aussi le faire à tout moment avec la touche ON/OFF.

ATTENTION!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans à cause de risque d'étranglement avec le câble TV!

Veuillez laisser les enfants loin des câbles car ils peuvent trébucher ou s'étrangler avec!

Veuillez conserver ce mode d'emploi car il contient des informations importantes!

Conformité aux normes de la CEE

Le fabricant garantit que ce produit est conformes aux directives européennes 88/378/EWG (jouet) et 2004/108/EWG (compatibilité électromagnétique).

Réserves quant aux modifications et erreurs.

Ce mode d'emploi a été crée avec soins et vérifié sur l'exactitude du contenu. Si malgré tout des erreurs sont présentes, cela ne sera pas une cause de réclamation quant à l'appareil.

La copie de ce mode d'emploi, même partiellement, n'est pas admise sans accord écrit préalable.

Copyright © 2009, Millennium 2000 GmbH, Munich.

Rendez nous visite sur Internet:

www.millennium2000.de

Softwarestand: V3 – Nov. 2008